

BASKET

Ai fini della refertazione, fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento. Si declina ogni responsabilità su eventuali variazioni regolamentari (tempo di gioco, numero sostituzioni, numero game nel set, ecc.) attuate dalle federazioni e/o dagli organizzatori della manifestazione, la cui conoscenza sarà cura del cliente: in questi casi non è quindi previsto alcun rimborso della scommessa.

Ai fini della certificazione, fa fede la classifica diramata dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Salvo diversamente indicato, eventuali penalizzazioni comminate ed applicate durante e prima dell'inizio della manifestazione, avendo influenza immediata sulla classifica, saranno valide per l'esito della scommessa.

Eventuali sanzioni applicate dopo il termine della manifestazione non saranno conteggiate.

Per scommesse di tipo lista, se l'atleta/giocatore non scende in campo, le scommesse accettate su di lui sono considerate perdenti e quindi, in questo caso, non è previsto il rimborso della scommessa.

1 TEMPO/FINALE 1X2

Occorre pronosticare l'esito del primo tempo ed il risultato finale, al termine dei tempi regolamentari, assegnando un pronostico ad ognuno dei due tempi di gioco.

Con l'esito X si pronostica la parità tra le due squadre, senza alcuno scarto di punteggio.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

COMBO T/T + U/O

Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul risultato finale della partita e sull'Under/Over. Sono possibili 4 esiti:

l'esito 1 pronostica la vittoria della squadra in casa con un punteggio inferiore alla soglia definita.

l'esito 2 pronostica la vittoria della squadra in casa con un punteggio superiore alla soglia definita.

l'esito 3 pronostica la vittoria della squadra in trasferta con un punteggio inferiore alla soglia definita.

l'esito 4 pronostica la vittoria della squadra in trasferta con un punteggio superiore alla soglia definita.

Il risultato fa riferimento ai tempi supplementari inclusi.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

1X2 – PRIMO TEMPO SENZA MARGINI

Occorre pronosticare con quale esito terminerà il primo tempo (per primo tempo si intende il risultato maturato al termine dei soli primi due quarti di gioco). Con l'esito 1 si pronostica la vittoria della squadra in casa, con l'esito 2 si pronostica la vittoria della squadra in trasferta, con l'esito X si pronostica la parità tra le due squadre.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

1X2 ASSIST GIOCATORE (LEGABILE)

Occorre pronosticare chi, tra i due giocatori indicati, effettuerà il maggior numero di assist nell'incontro di riferimento.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

- Con il segno 1 si pronostica il maggior numero di assist per il primo giocatore indicato.
- Con il segno X si pronostica la parità nel numero di assist tra i due giocatori.
- Con il segno 2 si pronostica il maggior numero di assist per il secondo giocatore indicato.

La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione effettiva all'incontro, anche per pochi attimi, di entrambi i giocatori; in caso contrario, la scommessa andrà a rimborso.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto senza aver maturato esito, si procederà al rimborso della scommessa, come da regolamento ADM (D.M. 111/2006).

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

1X2 RIMBALZI GIOCATORE (LEGABILE)

Occorre pronosticare chi, tra i due giocatori indicati, effettuerà il maggior numero di rimbalzi nell'incontro di riferimento.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

- Con il segno 1 si pronostica il maggior numero di rimbalzi per il primo giocatore indicato.
- Con il segno X si pronostica la parità nel numero di rimbalzi tra i due giocatori.
- Con il segno 2 si pronostica il maggior numero di rimbalzi per il secondo giocatore indicato.

La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione effettiva all'incontro, anche per pochi attimi, di entrambi i giocatori; in caso contrario, la scommessa andrà a rimborso.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto senza aver maturato esito, si procederà al rimborso della scommessa, come da regolamento ADM (D.M. 111/2006).

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

1X2 + PARI/DISPARI

Occorre pronosticare nella partita di riferimento, tempi supplementari inclusi, il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul risultato finale 1X2 e sul pari/dispari. Il segno X è inteso come la vittoria di una delle squadre con scarto minore o uguale a 5 punti. Sono possibili 6 esiti.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

1X2 + U/O

Occorre pronosticare, nella partita di riferimento, tempi supplementari inclusi, il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul risultato finale 1X2 e sull' Under/Over indicato.

Il segno X è inteso come la vittoria di una delle squadre con scarto minore o uguale a 5 punti. Sono possibili 6 esiti: 1 + Under; 1 + Over; X + Under; X + Over; 2 + Under; 2 + Over.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

1X2 BASKET (SCARTO 5.5 PT)

Occorre pronosticare lo scarto di punteggio che ci sarà tra le due squadre alla fine dei tempi supplementari.

- Con il segno "1" si pronostica la vittoria della squadra di casa con uno scarto di almeno 6 punti.
- Con il segno "X" si intende la vittoria di una delle due squadre con uno scarto pari o inferiore a 5 punti.
- Con il segno "2" si pronostica la vittoria della squadra ospite con uno scarto di almeno 6 punti.

ESITO INCONTRO 1X2 (SENZA SCARTO)

Occorre pronosticare con quale esito termineranno i tempi regolamentari della partita di riferimento.

Con l'esito "1" si pronostica la vittoria della squadra di casa.

Con l'esito "X" si pronostica la parità tra le due squadre.

Con l'esito "2" si pronostica la vittoria della squadra in trasferta.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

1X2 - QUARTO X (SCARTO 2.5 PT)

Occorre pronosticare con quale esito terminerà il quarto indicato.

Con l'esito 1 si pronostica la vittoria della squadra in casa con un margine superiore a 2 punti.

Con l'esito X si pronostica la parità tra le due squadre o una differenza di punti inferiore o uguale a 2 punti.

Con l'esito 2 si pronostica la vittoria della squadra in trasferta con un margine superiore a 2 punti.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

1X2 - QUARTO X SENZA SCARTO

Occorre pronosticare con quale esito terminerà il quarto indicato.

Con l'esito 1 si pronostica la vittoria della squadra in casa.

Con l'esito X si pronostica la parità tra le due squadre.

Con l'esito 2 si pronostica la vittoria della squadra in trasferta.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

ALLENATORE ESPULSO S/NO

Occorre pronosticare se l'allenatore indicato sarà espulso (Si) o meno (No) nell'incontro di riferimento, inclusi eventuali tempi supplementari.

In caso di mancata partecipazione all'incontro dell'allenatore indicato, la scommessa andrà a rimborso.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

ALLENATORE X ALLA SQUADRA ENTRO LA DATA S/NO

Occorre pronosticare se, entro la data proposta, il soggetto X allenerà (Si) o meno (No) una squadra della manifestazione di riferimento.

La certificazione della scommessa avviene sulla base dei dati prodotti dal sito ufficiale della lega di riferimento.

Per questa tipologia di scommessa verrà specificata la data limite, di chiusura dell'avvenimento, entro cui dovrà avvenire l'evento indicato.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, farà fede il sito/canale ufficiale del soggetto indicato e/o il comunicato ufficiale diramato dai club e dalle principali agenzie di stampa.

ATLETA PARTECIPA ALLA MANIFESTAZIONE ENTRO DATA X

Occorre pronosticare se il giocatore indicato parteciperà alla manifestazione di riferimento (Si/No) entro una data X.

Per partecipazione, si intendono i giocatori effettivamente scesi in campo nella manifestazione indicata.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

ATLETA VINCE LA MANIFESTAZIONE ENTRO DATA X

Occorre pronosticare se il giocatore indicato vincerà la manifestazione di riferimento (Si/No) entro una data X.

Ai fini della scommessa, si specifica che il giocatore dovrà essere parte della squadra al momento della vittoria.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

BUZZER BEATER DECISIVO NEL MATCH INCL. SUPPL.

Occorre pronosticare se, nell'incontro di riferimento, ci sarà (Si) o meno (No) un Buzzer Beater decisivo per le sorti dell'incontro.

Si specifica che un "Buzzer Beater decisivo" è quello che cambia le sorti dell'incontro:

- 1) da una situazione di parità alla vittoria di una delle due squadre (decisivo per la vittoria).
- 2) dalla sconfitta di una squadra alla vittoria della stessa in seguito alla sua realizzazione (decisivo per la vittoria).
- 3) dalla vittoria di una delle due squadre al pareggio che porta ai tempi supplementari (decisivo per il pareggio).

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

Un Buzzer Beater è un canestro realizzato sul suono della sirena; per essere considerato valido, la palla deve essere rilasciata dalla mano del tiratore prima che la sirena di fine tempo suoni e che si accendano le luci rosse poste sul tabellone e sul tavolo degli ufficiali di gara.

La certificazione dei risultati avviene sulla base dei dati ufficiali prodotti dall'organizzatore della manifestazione.

Esempio:

- NBA (2018/19).

Squadra di casa - Squadra ospite:

- 1) 90 – 90 (Buzzer Beater da 2 punti per gli ospiti).
90 – 92 > decisivo per la vittoria degli ospiti.
Esito Sì.
- 2) 90 – 88 (Buzzer Beater da 3 punti per gli ospiti).
90 – 91 > decisivo per la vittoria degli ospiti.
Esito Sì.
- 3) 90 – 88 (Buzzer Beater da 2 punti per gli ospiti).
90 – 90 > decisivo per il pareggio che porta ai TS.
Esito Sì.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento, i dati ufficiali diramati dall'ente organizzatore della manifestazione e la fonte video associata.

COMBO T/T HANDICAP + U/O

Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul risultato finale della partita e sull'Under/Over indicato. Sono possibili 4 esiti:

l'esito "1" pronostica la vittoria della squadra in casa, considerando l'handicap assegnato alla squadra favorita, con un punteggio inferiore alla soglia definita.

l'esito "2" pronostica la vittoria della squadra in casa, considerando l'handicap assegnato alla squadra favorita, con un punteggio superiore alla soglia definita.

l'esito "3" pronostica la vittoria della squadra in trasferta, considerando l'handicap assegnato alla squadra favorita, con un punteggio inferiore alla soglia definita.

l'esito "4" pronostica la vittoria della squadra in trasferta, considerando l'handicap assegnato alla squadra favorita, con un punteggio superiore alla soglia definita.

Il risultato fa riferimento ai tempi supplementari inclusi.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

CONFERENCE DI PROVENIENZA DEL VINCENTE MANIFESTAZIONE

Occorre pronosticare la Conference di appartenenza della squadra vincitrice del Campionato NBA indicato.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'ente organizzatore della manifestazione.

ENTRAMBE SQUADRE PIU' DI X SI/NO

Occorre pronosticare se entrambe le squadre segneranno un numero di punti superiore ad un valore prestabilito (esito SI) o meno (esito NO) nel corso della partita di riferimento, tempi supplementari inclusi. Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

ESONERO/DIMISSIONI SI/NO

Occorre pronosticare se, entro la data X, il soggetto indicato sarà esonerato dall'incarico, rassegnerà le dimissioni dal club o avrà comunque interrotto il suo rapporto con il club (Si) o meno (No).

- Esito “Si”: esonero/dimissioni/interruzione del rapporto lavorativo entro la data X.
Se il soggetto indicato fosse richiamato dalla stessa squadra, entro la data specificata, l'esito vincente sarà “Si”.
- Esito “No”: nessun esonero né dimissioni né interruzione del lavoro entro la data X.
Non sono considerate valide eventuali dimissioni respinte o comunque non accettate dalla società, poiché non comporteranno un'interruzione nel lavoro del soggetto indicato.

Ai fini della refertazione, faranno fede i comunicati ufficiali diramati dal club.

Si specifica che la data di riferimento per la refertazione della scommessa è quella del giorno in cui ha effetto l'esonero.

Esempio:

- Comunicato ufficiale della Dinamo Sassari (11/02/2019): “La Dinamo Banco di Sardegna comunica che nella giornata di oggi, per ragioni personali e indipendenti dal progetto sportivo, Vincenzo Esposito ha dato le dimissioni dalla guida tecnica della squadra”.
- Offerta:
V. Esposito esonero/dimissioni/interruzione del lavoro entro il 03/03/2019 > V. Esposito non in panchina > Esito vincente: Si.

FINALE SI/NO

Occorre pronosticare se, entro la data proposta, la squadra indicata si qualificherà (Si) o meno (No) alla finale dell'avvenimento relativo alla manifestazione.

Esempio:

- NBA.
Golden St. Warriors Finalista S/N - Finali di Western Conference 2017.
(14/05/2017).
Esito scommessa: Si.
- NBA.
Golden St. Warriors Finalista S/N - Finali NBA 2017.
(01/06/2017).
Esito scommessa: Si.

<http://www.nba.com/video/2017/06/12/0041600405-cle-gsw-gm5-recap>

- Serie A.
Virtus Bologna Finalista S/N - entro il 2020.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione.

GIOCATORE CAMBIA SQUADRA (LEGABILE)

Occorre pronosticare se, entro la data proposta, il giocatore indicato cambierà/lascerà la propria squadra di appartenenza (Si) o meno (No).

Si specifica che:

- la scommessa sarà considerata vincente nel caso in cui, entro la data proposta, il giocatore indicato rescinderà il contratto con la propria squadra di appartenenza.
- la scommessa sarà considerata perdente nell'eventualità in cui il giocatore indicato dovesse ritirarsi dalle competizioni.

Per questa tipologia di scommessa verrà specificata la data limite (data X) entro cui dovrà avvenire l'evento indicato.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni farà fede il comunicato ufficiale diramato dai club.

GIOCATORE DOPPIA DOPPIA SI/NO INCL. T.S.

Occorre pronosticare se il giocatore indicato farà la doppia doppia (Si) o meno (No) nell'incontro di riferimento.

Ai fini della scommessa, si specifica che il giocatore indicato dovrà effettuare, nello stesso incontro, almeno due delle seguenti azioni:

- almeno 10 punti.
- almeno 10 assist.
- almeno 10 rimbalzi.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

Se il giocatore oggetto di scommessa non scenderà in campo, tutte le scommesse accettate su di lui saranno rimborsate.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

GIOCATORE ESPULSO (LEGABILE)

Occorre pronosticare se il giocatore indicato sarà espulso (ejection) (Si) o meno (No) nell'incontro di riferimento, inclusi eventuali tempi supplementari.

Ai fini della scommessa, si specifica che non si intende espulso il giocatore escluso dall'incontro (fouls out) per il raggiungimento del numero massimo di falli personali commessi previsti dalla manifestazione di riferimento (Es: 6 in NBA, 5 in Serie A).

Se il giocatore indicato non scende in campo, le scommesse accettate su di lui andranno a rimborso.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

GIOCATORE X DOPPIA DOPPIA INC TS SI/NO (LEGABILE)

Occorre pronosticare se il giocatore indicato farà la doppia doppia (Si) o meno (No) nell'incontro di riferimento.

Ai fini della scommessa, si specifica che il giocatore indicato dovrà effettuare, nello stesso incontro, almeno due delle seguenti azioni:

- almeno 10 punti.
- almeno 10 assist.
- almeno 10 rimbalzi.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse andranno a rimborso.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

GIOCATORE X TRIPLA DOPPIA INC TS SI/NO (LEGABILE)

Occorre pronosticare se il giocatore indicato farà la tripla doppia (Si) o meno (No) nell'incontro di riferimento.

Ai fini della scommessa, si specifica che il giocatore indicato dovrà effettuare nello stesso incontro, le tre seguenti azioni:

- almeno 10 punti
- almeno 10 assist
- almeno 10 rimbalzi

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse andranno a rimborso.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

GIOC. REALIZZA ALMENO X FIELD GOAL INC TS SI/NO (LEGABILE)

Occorre pronosticare se, nell'incontro di riferimento, il giocatore indicato realizzerà (Si) o meno (No) almeno X field goal.

Per "Field Goal" si intendono i tiri dal campo fatti e concretizzatisi in punto, esclusi i tiri liberi.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse andranno a rimborso.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

GIOC. REALIZZA ALMENO X RUBATE INC TS SI/NO (LEGABILE)

Occorre pronosticare se, nell'incontro di riferimento, il giocatore indicato realizzerà (Si) o meno (No) almeno X rubate/recuperate.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse andranno a rimborso.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

GIOC. X PARTECIPA ALL STAR GAME

Occorre pronosticare se il giocatore X farà parte di una delle squadre composte dai migliori giocatori della manifestazione di riferimento.

Sono previsti 2 possibili esiti:

- Con l'esito "SI" si pronostica che il giocatore X parteciperà alla manifestazione di riferimento;
- Con l'esito "NO" si pronostica che il giocatore X non parteciperà alla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento.

MARCATORI 1X2 BASKET

Occorre pronosticare chi, tra i due giocatori indicati, effettuerà il maggior numero di punti

nell'incontro di riferimento.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

- Con il segno 1 si pronostica il maggior punteggio per il primo giocatore indicato.
- Con il segno X si pronostica la parità di punteggio tra i due giocatori.
- Con il segno 2 si pronostica il maggior punteggio per il secondo giocatore indicato.

La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione effettiva all'incontro, anche per pochi attimi, di entrambi i giocatori; in caso contrario, la scommessa andrà a rimborso.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto senza aver maturato esito, si procederà al rimborso della scommessa, come da regolamento ADM (D.M. 111/2006).

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

MARCATORI 1X2 MANIFESTAZIONE

Occorre pronosticare quale sarà il giocatore che, al termine della fase indicata della manifestazione di riferimento (Regular season, Playoff, Regular season + Playoff), avrà realizzato la miglior media-punti a partita (PPG).

- Con l'esito "1" si pronostica che il giocatore con la miglior media-punti a partita sarà il primo giocatore proposto.
- Con l'esito "X" si pronostica che la media-punti a partita, realizzata da i due giocatori proposti, sarà la stessa.
- Con l'esito "2" si pronostica che il giocatore con la miglior media-punti a partita sarà il secondo giocatore proposto.

La validità della scommessa è subordinata alla partecipazione effettiva alla manifestazione, anche per pochi attimi, di entrambi i giocatori.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

MARGINE VITTORIA 7 ESITI

Bisogna pronosticare l'intervallo dello scarto di punti che ci sarà fra le due squadre al termine di eventuali tempi supplementari, scegliendo tra le seguenti 7 fasce:

- 1) 1-5
- 2) 6-10
- 3) 11-15
- 4) 16-20
- 5) 21-25
- 6) 26-30
- 7) >30

MARGINE VITTORIA 12 ESITI

Si scommette sul margine con il quale una delle due squadre batte l'altra al termine dei tempi supplementari, scegliendo fra 6 fasce predefinite offerte per ciascuna squadra:

- 1) A1-5
- 2) A6-10
- 3) A11-15
- 4) A16-20
- 5) A21-25
- 6) A+26
- 7) B1-5
- 8) B6-10
- 9) B11-15
- 10) B16-20
- 11) B21-25
- 12) B+26

MIGLIOR ASSISTMAN DEL GRUPPO FASE X

Occorre pronosticare quale giocatore, tra quelli presenti nella lista, realizzerà la miglior media-assist a partita (APG) nella fase indicata della manifestazione di riferimento (Regular season, Playoff, Regular season + Playoff).

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, sarà considerato vincente il giocatore con il maggior numero di assist totali realizzati nella fase indicata.

In caso di ulteriore parità, si rimanda al regolamento vigente.

Le scommesse effettuate relativamente ad un giocatore che non partecipa, si ritira o è squalificato dalla fase indicata della manifestazione sono considerate perdenti.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

MIGLIOR MARCATORE DEL GRUPPO FASE X

Occorre pronosticare quale giocatore, tra quelli presenti nella lista, realizzerà la miglior media-punti a partita (PPG) nella fase indicata della manifestazione di riferimento (Regular season, Playoff, Regular season + Playoff).

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, sarà considerato vincente il giocatore con il maggior numero di punti totali realizzati nella fase indicata.

In caso di ulteriore parità, si rimanda al regolamento vigente.

Le scommesse effettuate relativamente ad un giocatore che non partecipa, si ritira o è squalificato dalla fase indicata della manifestazione sono considerate perdenti.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

MIGLIOR RIMBALZISTA DEL GRUPPO FASE X

Occorre pronosticare quale giocatore, tra quelli presenti nella lista, realizzerà la miglior media-rimbalzi a partita (RPG) nella fase indicata della manifestazione di riferimento (Regular season, Playoff, Regular season + Playoff).

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, sarà considerato vincente il giocatore con il maggior numero di rimbalzi totali realizzati nella fase indicata.

In caso di ulteriore parità, si rimanda al regolamento vigente.

Le scommesse effettuate relativamente ad un giocatore che non partecipa, si ritira o è squalificato dalla fase indicata della manifestazione sono considerate perdenti.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

MIGLIOR MARCATORE MANIF.

Occorre pronosticare quale giocatore, tra quelli presenti nella lista, realizzerà la miglior media-punti a partita (PPG) nella manifestazione di riferimento.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, sarà considerato vincente il giocatore con il maggior numero di punti totali realizzati. In caso di ulteriore parità, si rimanda al regolamento vigente.

Le scommesse effettuate relativamente ad un giocatore che non partecipa, si ritira o è squalificato dalla manifestazione sono considerate perdenti.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

MIGLIOR MARCATORE SQUADRA REGULAR SEASON.

Occorre pronosticare quale giocatore, tra quelli indicati, della squadra proposta nell'avvenimento realizzerà la miglior media-punti a partita (PPG) nella stagione regolare della manifestazione di riferimento.

In caso di parità, dove la formulazione della classifica non preveda il conteggio di ulteriori voci per la determinazione della posizione, sarà considerato vincente il giocatore con il maggior numero di punti totali segnati.

In caso di ulteriore parità, si rimanda al regolamento vigente.

Si specifica che la scommessa resterà comunque valida nel caso in cui un giocatore oggetto di scommessa cambi la squadra di appartenenza; per la determinazione dell'esito vincente si farà riferimento alla media-punti a partita (PPG) nella sola squadra indicata nell'avvenimento.

Le scommesse effettuate relativamente ad un giocatore che non partecipa, si ritira o è squalificato dalla stagione regolare della manifestazione sono considerate perdenti.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

MIGLIOR MARCATORE PARTITA

Occorre pronosticare quale giocatore effettua il maggior numero di punti nell'incontro di riferimento. Il risultato fa riferimento ai tempi supplementari inclusi.

In caso di ex – aequo la quota verrà divisa in base al numero di selezioni in parità

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

NON PERDE MAI IN CASA REGULAR SEASON

Occorre pronosticare se, nel range di data relativo alla regular season del campionato di riferimento, la squadra indicata non perderà nessun incontro in casa (Si) o meno (No).

Ai fini della certificazione, fanno fede i referti degli incontri che vengono disputati entro 3 giorni dal termine della scommessa.

Qualora un incontro non venga disputato entro 3 giorni dalla data di conclusione della scommessa, il risultato di tale incontro non verrà preso in considerazione ai fini della certificazione; qualora due o più incontri non vengano disputati entro 3 giorni dalla data di conclusione della scommessa, la stessa andrà a rimborso.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

PARI/DISPARI

La scommessa consiste nell'individuare se la somma totale dei punti realizzati al termine dell'incontro, tempi supplementari inclusi, è un numero pari o dispari.

PARI/DISPARI CASA PRIMO TEMPO

Occorre pronosticare se la somma dei punti della squadra in casa alla fine del primo tempo di una partita sarà pari o dispari (per primo tempo si intende il risultato maturato al termine dei soli primi due quarti di gioco).

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

PARI/DISPARI CASA QUARTI

Occorre pronosticare se la somma dei punti della squadra in casa alla fine del quarto indicato di una partita sarà pari o dispari.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

PARI/DISPARI OSPITE QUARTI

Occorre pronosticare se la somma dei punti della squadra ospite alla fine del quarto indicato di una partita sarà pari o dispari.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

PARI/DISPARI OSPITE PRIMO TEMPO

Occorre pronosticare se la somma dei punti della squadra ospite alla fine del primo tempo di una partita sarà pari o dispari (per primo tempo si intende il risultato maturato al termine dei primi due quarti di gioco).

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

PARI/DISPARI PRIMO TEMPO

Occorre pronosticare se la somma dei punti dell'incontro di riferimento al termine del primo tempo, sarà pari o dispari (per primo tempo si intende il risultato maturato al termine dei soli primi due quarti di gioco).

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento. Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

PARI/DISPARI QUARTI

Occorre pronosticare se la somma totale dei punti realizzati al termine del quarto indicato di una partita sarà pari o dispari.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

PARI/DISPARI TEAM 1

Occorre pronosticare se la somma dei punti della squadra in casa alla fine della partita, tempi supplementari inclusi, sarà pari o dispari.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della

manifestazione di riferimento.

PARI/DISPARI TEAM2

Occorre pronosticare se la somma dei punti della squadra ospite alla fine della partita, tempi supplementari inclusi, sarà pari o dispari.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

PASSAGGIO TURNO

Occorre pronosticare quale tra le due squadre in competizione passerà al turno successivo della manifestazione.

POSSIBILE FINALE

Occorre pronosticare quale accoppiata di squadre, tra quelle proposte, disputerà la finale indicata della manifestazione di riferimento.

E' prevista la voce "Altro" che contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista.

Esempio:

Possibile finale di Conference:

- USA – NBA Western Conference 2017.
Golden St. Warriors - San Antonio Spurs.
Golden St. Warriors - Houston Rockets.
Utah Jazz - Oklahoma Thunder.
L.A. Clippers - Memphis Grizzlies.
Altro.
- USA – NBA Eastern Conference 2017.
Boston Celtics - Cleveland Cavaliers.
Boston Celtics - Indiana Pacers.
Atlanta Hawks - Toronto Raptors.
Chicago Bulls - Milwaukee Bucks.
Altro.

Possibile finale NBA 2016:

- USA – NBA finals
Golden St. Warriors - Cleveland Cavaliers.
Houston Rockets - Boston Celtics.
San Antonio Spurs - Toronto Raptors.
Oklahoma Thunder - Cleveland Cavaliers.
Altro.

Possibile finale PlayOff Serie A 2017/2018:

Grissin Bon Reggino Emilia - Virtus Bologna.

*Grissin Bon Reggio Emilia - Sidigas Avellino.
MIA Cantù - EA7 Emporio Armani Milano.
Enel Brindisi - Grissin Bon Reggio Emilia.
Altro.*

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati della manifestazione di riferimento.

POSSIBILE FINALE CONFERENCE

Occorre pronosticare la coppia di squadre, tra quelle proposte, che disputerà la finale di Conference di appartenenza durante i Playoff della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- USA - NBA (2017/18).
Possibile Finale Conference.
<http://www.nba.com/playoffs#/>
- 1) Western Conference.
(29/05/2018).
Lista di esiti / Altro.
Esito scommessa: Houston Rockets - Golden St. Warriors.
<http://www.nba.com/playoffs/2018/westseries7#/>
- 2) Eastern Conference:
(28/05/2018).
Lista di esiti / Altro.
Esito scommessa: Cleveland Cavaliers - Boston Celtics.
<http://www.nba.com/playoffs/2018/eastseries7#/>

La voce "Altro", se presente, contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Se una squadra presente nella lista non partecipa, si ritira o è squalificata dalla manifestazione di riferimento, le scommesse accettate su quella squadra sono considerate perdenti e, in questo caso, non è previsto il rimborso della scommessa.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

PRIMA SCELTA DRAFT NBA

Occorre pronosticare quale giocatore, tra quelli indicati, sarà eletto prima scelta assoluta del Draft NBA entro la data specificata nell'avvenimento.

E' presente l'esito Altro.

Esempio:

NBA.

- Prima scelta Draft NBA 2018.

Lista di nomi / Altro.

<http://www.espn.com/nba/draft/news>.

Se il giocatore presente nella lista si dovesse ritirare dal draft, le scommesse accettate su di lui saranno considerate perdenti e quindi, in questo caso, non sarà previsto il rimborso della scommessa.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

PRIMO MARCATORE

Occorre pronosticare quale giocatore segnerà il primo o i primi punti di un incontro, (tiri liberi inclusi) eventuali supplementari esclusi. Sarà presente l'esito altro.

Se un giocatore presente nella lista non scenderà in campo, le scommesse accettate su di lui saranno considerate perdenti e quindi, in questo caso, non sarà previsto il rimborso della scommessa. Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle manifestazioni di riferimento. Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

PROSSIMA SQUADRA GIOCATORE X

Occorre pronosticare quale sarà, alla data proposta, la prossima squadra del giocatore indicato nell'avvenimento.

Esempio:

- NBA.

Prossima squadra LeBron James.

Lista di nomi / Altro / Nessuno.

Boston Celtics.

Cleveland Cavaliers.

Toronto Raptors.

Altro.

Nessuno.

Esito scommessa: Cleveland Cavaliers.

<http://it.global.nba.com/teams#!/cavaliers>

La voce "Altro" contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista.

La voce "Nessuna", se presente, indica che il giocatore proposto non cambierà nessuna squadra (la voce "Nessuna" può essere omessa nel caso in cui nella lista sarà inserita la squadra di appartenenza del giocatore all'inizio della sessione di mercato).

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, farà fede il comunicato ufficiale diramato dai club e dalle principali agenzie di stampa.

PROSSIMO ALLENATORE ESONERATO

Occorre pronosticare quale allenatore, nell'elenco di quelli proposti, sarà il primo ad essere esonerato dall'incarico o a rassegnare le dimissioni dal club di appartenenza, relativamente alla manifestazione specificata nella descrizione dell'avvenimento.

Esempi:

- NBA (2016/17).
Prossimo allenatore esonerato.
Lista di coach / Altro / Nessuno.
Esito scommessa: Nessuno.
- NBA (2017/18).
Prossimo allenatore esonerato.
Lista di coach / Altro / Nessuno.
Esito scommessa: Earl Watson (Phoenix Suns).
<http://www.nba.com/article/2017/10/22/report-phoenix-suns-fire-head-coach-earl-watson-after-teams-0-3-start>
<https://sport.sky.it/nba/2017/10/23/nba-esonero-earl-watson-phoenix-suns.html>

L'arco temporale della scommessa è idealmente l'intero campionato; l'avvenimento verrà sospeso all'ufficialità dell'esonero/dimissioni dell'allenatore.

Verranno a quel punto refertate le scommesse raccolte, e riaperto un nuovo avvenimento con una nuova lista esiti, comprendente il nuovo allenatore subentrante.

Negli esiti della scommessa è presente la voce "Nessuno" che equivale all'esito Nessuna Squadra cambierà Allenatore.

La voce "Altro", se presente, contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista.

Per la refertazione della scommessa, farà fede il comunicato ufficiale della squadra di NBA (o altra manifestazione).

Si considera prima squadra a cambiare l'allenatore quella il cui esonero o le dimissioni vengono comunicate ufficialmente almeno un giorno prima rispetto alle altre.

In caso di esonero/dimissioni comunicate lo stesso giorno per due o più squadre, vale la regola dell'ex aequo, secondo cui la quota viene divisa per il numero di selezioni vincenti.

Se un allenatore presente nella lista dovesse ritirarsi dalle competizioni, le scommesse accettate su di lui saranno considerate vincenti.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dai club e dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

QUALIFICATA AI PLAYOFF

Occorre pronosticare se, entro la data specificata nell'avvenimento, la squadra proposta otterrà un piazzamento utile per qualificarsi (Si) o meno (No) ai play-off al termine della regular season della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- USA - NBA.
Miami Heat - Qualificata ai Play off (S/N) entro il 2019.
Con l'esito "Si" si pronostica che, entro il 2019, la squadra dei Miami Heat sarà una delle 8 squadre della Eastern Conference che si qualificherà ai Play off della post-season per tentare di raggiungere le finali di NBA.
Con l'esito "No" si pronostica che i Miami Heat non si qualificheranno ai Play off, entro il 2019.
- USA - NBA.
Los Angeles Lakers - Qualificata ai Play off (S/N) entro il 2019.
Con l'esito "Si" si pronostica che, entro il 2019, la squadra dei Los Angeles Lakers sarà una delle 8 squadre della Western Conference che si qualificherà ai Play off della post-season per tentare di raggiungere le finali di NBA.
Con l'esito "No" si pronostica che i Lakers non si qualificheranno ai Play off, entro il 2019.
- Italia - I Divisione.
Basket Brescia Leonessa - Qualificata ai Play off (S/N) nella stagione 2017/2018.

In caso di parità di punti tra due o più squadre al termine del campionato, si terrà conto della classifica diramata dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione.

QUALIFICATO S/N

Occorre pronosticare se, entro la data specificata nell'avvenimento, la squadra indicata otterrà un piazzamento utile per qualificarsi (Si) o meno (No) alla Coppa Nazionale di riferimento.

Esempio:

- Italia - Serie A:
Virtus Bologna - Qualificata (S/N) in Coppa Italia (Final 8) al 14/01/2018.

In caso di parità di punti tra due o più squadre, si terrà conto della classifica diramata dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Nel caso in cui una manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione.

RAGGIUNGE GLI OTTAVI SI/NO

Occorre pronosticare se la squadra indicata si qualificherà agli ottavi di finale della manifestazione di riferimento (Si) o meno (No).

Le scommesse resteranno valide in caso di ritiro o squalifica della squadra indicata dalla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

RAGGIUNGE I QUARTI SI/NO

Occorre pronosticare se la squadra indicata si qualificherà ai quarti di finale della manifestazione di riferimento (Si) o meno (No).

Le scommesse resteranno valide in caso di ritiro o squalifica della squadra indicata dalla manifestazione di riferimento.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

RAGGIUNGE LA SEMIFINALE SI/NO

Occorre pronosticare se, entro la data proposta, la squadra indicata si qualificherà (Si) o meno (No) alla semifinale della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- Serie A (2017/18).
Semifinalista Si/No.
- Olimpia Milano Semifinalista S/N.
Esito scommessa: Si.
- Scandone Semifinalista S/N.
Esito scommessa: No.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione.

RECORD NBA PUNTI DI UN GIOCATORE IN UN INCONTRO

Occorre pronosticare se, durante un incontro della manifestazione di riferimento, un giocatore segnerà un numero di punti tale da registrare un nuovo record NBA (Si) o meno (No).

Si specifica che si considerano sia gli incontri della stagione regolare che dei playoffs.

Esempio:

Record imbattuto punti di un cestista in un incontro NBA: 100 punti di Wilt Chamberlain in Philadelphia Warriors - New York Knicks.
(02/03/1962 - 1961/62 NBA season).

<https://jr.nba.com/wilts-100-point-game/>

https://www.nba.com/sixers/news/wilt_boxscore.html

NBA (2018/2019).

- Record NBA punti di un giocatore in un incontro.
N° punti di un cestista in un incontro della stagione NBA 2018/19:
101 o più > Esito scommessa: Si.
Fino a 100 > Esito scommessa: No.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento

RECORD PUNTI GIOCATORE STORIA NBA

Occorre pronosticare se, alla data proposta, la somma totale di punti segnati in carriera dal giocatore indicato sarà tale da superare il relativo record NBA (Si) o meno (No).

Ai fini della scommessa, si prendono in considerazione i punti segnati in carriera durante la stagione regolare NBA, come certificato dai dati diramati dall'organizzatore della manifestazione:

<https://stats.nba.com/alltime-leaders/?SeasonType=Regular%20Season>

Esempio:

Record imbattuto di punti segnati in carriera nella stagione regolare NBA:

Kareem Abdul-Jabbar: 38.387 punti.

LeBron James diventerà il cestista con maggior numero di punti della storia della regular season NBA?

<http://www.espn.com/nba/history/leaders>

- NBA.
Record punti giocatore storia NBA.
N° punti LeBron James alla data X:
38.388 > Esito scommessa: Si.
Fino a 38.387 > Esito scommessa: No.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento ADM e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento e dalle principali agenzie di stampa.

RETROCESSA SI/NO

Occorre pronosticare se, entro la stagione specificata nell'avvenimento, la squadra indicata verrà retrocessa (Si) o meno (No) nella categoria inferiore, tenendo conto anche di eventuali playoff.

Ai fini della scommessa, si considera il risultato realizzato sul campo; successive decisioni disciplinari che comportano l'alterazione del risultato, non saranno prese in considerazione. In

caso di parità di punti tra due o più squadre, si terrà conto della classifica diramata dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Esempio:

Serie A (2015/2016).

- Retrocessa Si/No.

Virtus Bologna retrocessa (S/N).

<http://web.legabasket.it/stand/complete.phtml?from=2015&serie=1&fromround=14400&toround=14429&oldlea=221>

Esito scommessa: si.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione.

RISULTATO ESATTO SERIE 3/5

Occorre pronosticare il risultato esatto di una serie di incontri, al meglio di 5 partite, tra le due squadre indicate. Sono possibili 6 esiti.

Con l'esito 1 si pronostica che la squadra A non vincerà alcuna partita e la squadra B ne vincerà 3.

Con l'esito 2 si pronostica che la squadra A vincerà 3 partite e la squadra B non ne vincerà alcuna.

Con l'esito 3 si pronostica che la squadra A vincerà 1 partita e la squadra B ne vincerà 3.

Con l'esito 4 si pronostica che la squadra A vincerà 3 partite e la squadra B ne vincerà 1.

Con l'esito 5 si pronostica che la squadra A vincerà 2 partite e la squadra B ne vincerà 3.

Con l'esito 6 si pronostica che la squadra A vincerà 3 partite e la squadra B ne vincerà 2.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

RISULTATO ESATTO DI SERIE 4/7

Occorre pronosticare il risultato esatto di una serie di incontri, al meglio di 7 partite, tra le due squadre indicate. Sono possibili 8 esiti:

Con l'esito 1 si pronostica che la squadra A non vincerà alcuna partita e la squadra B ne vincerà 4.

Con l'esito 2 si pronostica che la squadra A vincerà 4 partite e la squadra B non ne vincerà alcuna.

Con l'esito 3 si pronostica che la squadra A vincerà 1 partita e la squadra B ne vincerà 4.

Con l'esito 4 si pronostica che la squadra A vincerà 4 partite e la squadra B ne vincerà 1.

Con l'esito 5 si pronostica che la squadra A vincerà 2 partite e la squadra B ne vincerà 4.

Con l'esito 6 si pronostica che la squadra A vincerà 4 partite e la squadra B ne vincerà 2.
Con l'esito 7 si pronostica che la squadra A vincerà 3 partite e la squadra B ne vincerà 4.
Con l'esito 8 si pronostica che la squadra A vincerà 4 partite e la squadra B ne vincerà 3.
Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

SQUADRA CHE EFFETTUA PIU TIRI LIBERI MANIFESTAZIONE

Occorre pronosticare quale squadra, tra quelle proposte, effettuerà il maggior numero di tiri liberi nella fase specificata della manifestazione di riferimento.

La voce "Altro", se presente, contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista.

Esempio:

Eurolega 2016-17.

- Squadra che effettua più tiri liberi – Regular Season.
Free Throws Attempted: CSKA Moscow (659).
<http://www.euroleague.net/main/statistics?mode=Leaders&entity=Clubs&seasonmode=Single&seasoncode=E2016&phasetypecode=RS%20%20%20%20%20%20%20%20%20&cat=FreeThrowsAttempted&agg=Accumulated>.
- Squadra che effettua più tiri liberi – Play Offs.
Free Throws Attempted: Anadolu Efes Istanbul (96).
<http://www.euroleague.net/main/statistics?mode=Leaders&entity=Clubs&seasonmode=Single&seasoncode=E2016&phasetypecode=PO%20%20%20%20%20%20%20%20%20&cat=FreeThrowsAttempted&agg=Accumulated>.

NBA 2016-17.

- Squadra che effettua più tiri liberi – Regular Season.
Free Throws Attempted: Houston Rockets (2177).
<https://stats.nba.com/teams/traditional/?sort=FTA&dir=-1&Season=2016-17&SeasonType=Regular%20Season&PerMode=Totals>.

In caso di più vincitori si applica la regola dell'ex aequo stabilita da AAMS, secondo cui la quota viene divisa per il numero di selezioni vincenti.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

SQUADRA CHE SEGNA PIU TIRI LIBERI MANIFESTAZIONE

Occorre pronosticare quale squadra, tra quelle proposte, segnerà il maggior numero di tiri liberi nella fase specificata della manifestazione di riferimento.

La voce "Altro", se presente, contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista.

Esempio:

Eurolega 2016-17.

- Con l'esito SI si pronostica che l'incontro si concluderà ai tempi supplementari.
- Con l'esito NO si pronostica che l'incontro non si concluderà ai tempi supplementari, ma ai tempi regolamentari.

Nel caso di avvenimento non disputato o definitivamente interrotto, si procederà al rimborso qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale delle relative manifestazioni di riferimento. Nel caso in cui una o più manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

T/T (LEGABILE)

Occorre pronosticare il vincente di un determinato confronto tra due squadre sulla base del piazzamento finale nella manifestazione di riferimento.

Sono possibili i seguenti esiti:

- Con il segno "1" si pronostica la prevalenza, nel piazzamento finale, della prima Squadra proposta.
- Con il segno "2" si pronostica la prevalenza, nel piazzamento finale, della seconda Squadra proposta.

Se entrambe le squadre avranno accesso ai playoff / fase a eliminazione diretta, risulterà vincente la squadra che avrà avanzato più turni eliminatori nel torneo o che si sarà meglio posizionata; nel caso in cui le due squadre raggiungano la finale della manifestazione (es: finale NBA per 1° e 2° posto; finale Mondiali per 3° e 4° posto), viene considerato miglior piazzamento del torneo quello della squadra che si aggiudicherà la finale stessa.

Se nessuna delle due squadre avrà accesso ai playoff / fase a eliminazione diretta e nei casi di parità di piazzamento playoff / fase a eliminazione diretta, qualora il regolamento ufficiale della manifestazione non preveda diversamente, per definire l'esito, si considera la classifica conference/girone:

- 1) Se le due squadre appartengono alla/o stessa/o conference/girone, risulterà vincente la squadra che occupa la posizione più alta nella classifica.
- 2) Se le due squadre appartengono a due diverse/i conference/gironi, farà fede la %vittorie delle squadre; risulterà vincente la squadra con la %vittorie più alta; nei casi di parità (stessa %vittorie tra le due squadre di conference/gironi diversi), si rimanda al regolamento vigente in materia.

Si effettua la certificazione della scommessa condizionandola alla partecipazione di entrambe le squadre ad almeno una gara della manifestazione ed alla conclusione della medesima manifestazione da parte di almeno una delle due squadre.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e la classifica ufficiale diramati dell'organizzatore della manifestazione.

T/T CON HANDICAP

La scommessa consiste nel pronosticare la squadra che vincerà l'incontro, compresi eventuali tempi supplementari, considerando l'handicap (espresso in punti) assegnato ad una delle due squadre.

Il valore di handicap se positivo dovrà essere sempre sottratto al punteggio della squadra di casa, se negativo dovrà essere sempre sottratto al punteggio della squadra ospite.

ES:

SQUADRA CASA	SQUADRA OSPITE	HANDICAP	RISULTATO FINALE	RISULTATO SCOMMESSA	ESITO FINALE
Boston	Chicago	(1,5)	4-3	2-3	2
Detroit	Texas	(-1,5)	3-4	3-2	1

T/T HANDICAP MARCATORI

Occorre pronosticare chi effettuerà, tra due giocatori, il maggior numero di punti durante l'incontro, tempi supplementari inclusi, tenendo in considerazione l'handicap assegnato al giocatore favorito.

Calcola l'esito della scommessa sottraendo il valore dell'handicap dal punteggio del giocatore a cui è stato assegnato.

Esempio: Belinelli - Gasol 23-22, handicap di 1,5 punti a Belinelli.

Il risultato valido per la scommessa è: Belinelli $23-1,5=21,5$; Gasol 22. Il segno è 2.

La validità della scommessa è subordinata all'iscrizione di entrambi i giocatori nella lista/referto dell'incontro; in caso contrario si procederà al rimborso.

Inoltre, si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

T/T HANDICAP NEL QUARTO

Occorre pronosticare la squadra che vincerà al termine del quarto indicato, considerando l'handicap assegnato ad una delle due squadre.

Calcola l'esito della scommessa sottraendo il valore dell'handicap dal punteggio della squadra cui è stato assegnato.

Il valore di handicap:

- se positivo, dovrà essere sempre sottratto al punteggio della squadra di casa;
- se negativo, dovrà essere sempre sottratto al punteggio della squadra ospite.

Esempio:

NBA > Golden State Warriors - Cleveland Cavaliers (13.06.2017).

- T/T Handicap 1° quarto:
Golden State Warriors - Cleveland Cavaliers.
Risultato 1° quarto: 33-37.
H (-4,5).
Risultato scommessa: 33-32,5.
Esito finale: 1.

- T/T Handicap 4° quarto:
Golden State Warriors - Cleveland Cavaliers.
Risultato 4° quarto: 31-27.
H (4,5).
Risultato scommessa: 26,5-27.
Esito finale: 2.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

T/T HANDICAP PRIMO TEMPO

Occorre pronosticare la squadra che vincerà al termine del primo tempo (per primo tempo si intende il risultato maturato al termine dei soli primi due quarti di gioco), considerando l'handicap assegnato ad una delle due squadre.

Il valore di handicap se positivo dovrà essere sempre sottratto al punteggio della squadra di casa, se negativo dovrà essere sempre sottratto al punteggio della squadra ospite.

ES:

SQUADRA CASA	SQUADRA OSPITE	HANDICAP	RISULTATO FINALE	RISULTATO SCOMMESSA	ESITO FINALE
Cleveland	Chicago	(2,5)	30-28	27-28	2
New York	Houston	(-2,5)	28-30	28-27	1

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento

T/T RISULTATO "X"/QUARTO

La scommessa consiste nel pronosticare l'esito finale di un determinato quarto di gioco. Con il segno 1 si pronostica la vittoria della prima squadra proposta, con il segno 2 la vittoria della seconda squadra proposta. La scommessa va a rimborso in caso di pareggio. Per i quarti di gioco successivi al primo, si fa riferimento, ai fini della certificazione della scommessa, al risultato realizzato sul campo in quel quarto di gioco. In caso di sospensione di una partita, si procede al rimborso delle scommesse relative al quarto di gioco o ai quarti di gioco non conclusi.

TESTA A TESTA RISULTATO

Occorre pronosticare quale delle due squadre vincerà l'incontro, compresi eventuali tempi supplementari. Per alcune manifestazioni nelle quali non sono previsti eventuali tempi supplementari la scommessa andrà a rimborso in caso di pareggio. Nel caso in cui una o più

manifestazioni, per qualsiasi ragione, non dovessero concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata

TRIPLETE SQUADRA

Occorre pronosticare se, entro la data proposta nella descrizione dell'avvenimento, la squadra indicata riuscirà a vincere (Si) o meno (No) il proprio Campionato, la propria Coppa Nazionale e l'Eurolega nella stessa stagione sportiva.

Esempio:

- Speciali Basket.
 - Triplete Squadra (2000/01).
Virtus Bologna (S/N).
Esito scommessa: Si.
<http://web.legabasket.it/stand/oro.phtml?year=2018&lea=225>
<http://www.euroleague.net/main/results/showgame?gamecode=169&seasoncode=E2000>
 - Triplete Squadra entro il 2019/2020.
Armani Milano (S/N).

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'ente organizzatore delle relative manifestazioni.

U/O (OVERTIME INCLUSI)

Occorre pronosticare se la somma dei punti al termine della partita, tempi supplementari inclusi, sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

U/O CASA

Occorre pronosticare se la somma dei punti della squadra di casa, nella partita di riferimento, tempi supplementari inclusi, sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

U/O OSPITE

Occorre pronosticare se la somma dei punti della squadra ospite, nella partita di riferimento, tempi supplementari inclusi, sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della

manifestazione di riferimento.

U/O PRIMO TEMPO

Occorre pronosticare se la somma dei punti al termine del primo tempo della partita, sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito (per primo tempo si intende il risultato maturato al termine dei soli primi due quarti di gioco).

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento

UNDER/OVER CASA 1T

Occorre pronosticare se la somma dei punti della squadra di casa, al termine del primo tempo della partita di riferimento, sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

UNDER/OVER CASA 2T

Occorre pronosticare se la somma dei punti della squadra di casa, al termine del secondo tempo della partita di riferimento, sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

UNDER/OVER OSPITE 1T

Occorre pronosticare se la somma dei punti della squadra ospite, al termine del primo tempo della partita di riferimento, sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

UNDER/OVER OSPITE 2T

Occorre pronosticare se la somma dei punti della squadra ospite, al termine del secondo tempo della partita di riferimento, sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della

manifestazione di riferimento.

U/O QUARTO X

Occorre pronosticare se la somma dei punti al termine del quarto indicato sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

U/O CASA QUARTO X

Occorre pronosticare se la somma dei punti della squadra in casa, al termine del quarto indicato della partita di riferimento, sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

U/O OSPITE QUARTO X

Occorre pronosticare se la somma dei punti della squadra ospite, al termine del quarto indicato della partita di riferimento, sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

U/O VITTORIE SQUADRA X

Occorre pronosticare se il numero di vittorie della squadra indicata, durante la stagione regolare del campionato di riferimento, sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

Il risultato fa riferimento ai tempi supplementari inclusi.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

U/O + PARI/DISPARI

Occorre pronosticare, nella partita di riferimento, tempi supplementari inclusi, il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sull' Under/Over indicato e Pari/Dispari.

Sono possibili 4 esiti: Over + Pari; Over + Dispari; Under + Pari; Under + Dispari.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto

qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.
Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

U/O ASSIST GIOCATORE INC. TS (LEGABILE)

Occorre pronosticare se, al termine dell'incontro, il numero totale di assist realizzati dal giocatore indicato sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse andranno a rimborso.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O PALLE PERSE GIOCATORE INC.T.S. (LEGABILE)

Occorre pronosticare se, nell'incontro di riferimento, il numero totale di palle perse dal giocatore indicato sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse andranno a rimborso.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O PUNTI GIOCATORE INC TS (LEGABILE).

Occorre pronosticare se, al termine dell'incontro, la somma dei punti realizzati dal giocatore indicato sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse andranno a rimborso.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O STOPPATE GIOCATORE INC TS (LEGABILE).

Occorre pronosticare se, nell'incontro di riferimento, il numero totale di stoppate effettuate dal giocatore indicato sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse andranno a rimborso.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O RIMBALZI GIOCATORE INC. TS (LEGABILE).

Occorre pronosticare se, al termine dell'incontro, il numero totale di rimbalzi recuperati dal giocatore indicato sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse andranno a rimborso.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O TIRI DA 3

Occorre pronosticare se il numero totale di tiri da 3 punti segnati nell'incontro di riferimento sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O TIRI DA 3 EFFETTUATI GIOCATORE INCL. T.S.

Occorre pronosticare se, nell'incontro di riferimento, il numero totale di tiri da 3 effettuati dal giocatore indicato sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

Se il giocatore oggetto di scommessa non scenderà in campo, tutte le scommesse accettate su di lui saranno rimborsate.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O TIRI DA 3 SEGNATI GIOCATORE INC TS (LEGABILE).

Occorre pronosticare se, al termine dell'incontro di riferimento, il numero totale di tiri da 3 segnati dal giocatore indicato sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse andranno a rimborso.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O TIRI DA 3 SEGNATI GIOCATORE (INC. TS) FASE X

Occorre pronosticare se, nella fase indicata della manifestazione di riferimento, il numero totale di tiri da 3 segnati dal giocatore indicato sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

Se il giocatore indicato non scenderà in campo in nessun incontro della fase indicata della manifestazione, la scommessa sarà rimborsata; in tutti gli altri casi risulterà valida.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede la normativa vigente in materia, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione.

U/O TIRI LIBERI EFFETTUATI GIOCATORE INCL. T.S.

Occorre pronosticare se, nell'incontro di riferimento, il numero totale di tiri liberi effettuati dal giocatore indicato sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

Se il giocatore oggetto di scommessa non scenderà in campo, tutte le scommesse accettate su di lui saranno rimborsate.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O TIRI LIBERI SEGNATI DAL GIOCATORE X

Occorre pronosticare se, nell'incontro di riferimento, il numero totale di tiri liberi segnati dal giocatore indicato sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

Se il giocatore oggetto di scommessa non scenderà in campo, tutte le scommesse accettate su di lui saranno rimborsate.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O TRIPLE DOPPIE GIOCATORE X

Occorre pronosticare se, al termine della fase specificata della manifestazione di riferimento, il numero totale di triple doppie realizzate dal giocatore indicato sarà inferiore (under) o superiore (over) ad un valore prestabilito.

Per numero totale di triple doppie si intende le volte che il giocatore indicato avrà effettuato nello stesso incontro, tempi supplementari inclusi, le tre seguenti azioni:

- almeno 10 punti.
- almeno 10 assist.
- almeno 10 rimbalzi.

Esempio:

NBA.

Regular Season 2017/2018.

- U/O 41.5 Triple Doppie Russell Westbrook.

Esito scommessa: Over.

Se il giocatore oggetto di scommessa non prenderà parte alla manifestazione di riferimento, tutte le scommesse accettate su di lui saranno rimborsate.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O SOMMA ASSIST+RIMBALZI GIOCATORE INC TS (LEGABILE).

Occorre pronosticare se la somma di assist e rimbalzi realizzati dal giocatore indicato, durante l'incontro di riferimento, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse andranno a rimborso.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O SOMMA ASSIST+STOPPATE GIOC INC TS (LEGABILE).

Occorre pronosticare se la somma di assist e stoppate realizzati dal giocatore indicato, durante l'incontro di riferimento, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse andranno a rimborso.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O SOMMA PNT+RIMBALZI+ASSIST+STOPPATE GIOC INC TS (LEGABILE).

Occorre pronosticare se la somma di punti, rimbalzi, assist e stoppate realizzati dal giocatore indicato, durante l'incontro di riferimento, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse andranno a rimborso.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O SOMMA PUNTI+ASSIST GIOC INC TS (LEGABILE).

Occorre pronosticare se la somma di punti e assist realizzati dal giocatore indicato, durante l'incontro di riferimento, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse andranno a rimborso.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O SOMMA PUNTI+ASSIST+STOPPATE GIOC INC TS (LEGABILE).

Occorre pronosticare se la somma di punti, assist e stoppate realizzati dal giocatore indicato, durante l'incontro di riferimento, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse andranno a rimborso.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O SOMMA PUNTI+RIMBALZI GIOC INC TS (LEGABILE).

Occorre pronosticare se la somma di punti e rimbalzi realizzati dal giocatore indicato, durante l'incontro di riferimento, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse andranno a rimborso.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O SOMMA PUNTI+RIMBALZI+ASSIST GIOC INC TS (LEGABILE).

Occorre pronosticare se la somma di punti, rimbalzi e assist realizzati dal giocatore indicato, durante l'incontro di riferimento, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse andranno a rimborso.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O SOMMA PUNTI+RIMBALZI+STOPPATE GIOC INC TS (LEGABILE).

Occorre pronosticare se la somma di punti, rimbalzi e stoppate realizzati dal giocatore indicato, durante l'incontro di riferimento, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse andranno a rimborso.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O SOMMA PUNTI+STOPPATE GIOC INC TS (LEGABILE).

Occorre pronosticare se la somma di punti e stoppate realizzati dal giocatore indicato, durante l'incontro di riferimento, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse andranno a rimborso.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O SOMMA RIMBALZI+STOPPATE GIOC INC TS (LEGABILE).

Occorre pronosticare se la somma di rimbalzi e stoppate realizzati dal giocatore indicato, durante l'incontro di riferimento, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse andranno a rimborso.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O SOMMA STOPPATE+RIMBALZI+ASSIST GIOC INC TS (LEGABILE).

Occorre pronosticare se la somma di stoppate, rimbalzi e assist realizzati dal giocatore indicato, durante l'incontro di riferimento, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse andranno a rimborso.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

U/O TIRI DA 3 SEGNATI GIOCATORE INC TS (LEGABILE).

Occorre pronosticare se, nell'incontro di riferimento, il numero totale di tiri da 3 segnati dal giocatore indicato, sarà inferiore (Under) o superiore (Over) ad un valore prestabilito.

Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

In caso di mancata partecipazione all'incontro del giocatore indicato, le scommesse andranno a rimborso.

Un giocatore ha partecipato all'incontro quando è effettivamente sceso in campo, anche se per un periodo temporalmente limitato.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

ULTIMO MARCATORE

Occorre pronosticare quale giocatore segnerà per ultimo nell'incontro di riferimento (tiri liberi inclusi). Ai fini della scommessa sono inclusi eventuali tempi supplementari.

La voce "Altro", contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista.

Se un giocatore presente nella lista non scenderà in campo, le scommesse accettate su di lui saranno considerate perdenti.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento e i dati diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

ULTIMA CLASSIFICATA

Occorre pronosticare la squadra che occuperà l'ultima posizione in classifica al termine della regular season della manifestazione di riferimento.

La voce "Altro", se presente, contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista.

Esempio:

- Serie A 2017/2018 – Regular Season.
<http://web.legabasket.it/stand/complete.phtml?from=2017&serie=1&fromround=14449&toround=14466&oldlea=223>.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati della manifestazione di riferimento.

VINCE TUTTE LE PARTITE

Occorre pronosticare se la squadra indicata vincerà, nel range di data proposto, tutti gli incontri del campionato oggetto di scommessa.

Esempio:

- NBA 2017/2018.

Golden State Warriors le vince tutte entro il 04/01/18.

I Golden State Warriors vinceranno le prossime 10 partite consecutivamente (Si) o meno (No) a partire dalla data di apertura della scommessa (15/12/17).

Ai fini della certificazione fanno fede i referti degli incontri che vengono disputati entro 3 giorni dal termine della scommessa.

Qualora un incontro non venga disputato entro 3 giorni dalla data di conclusione della scommessa, il risultato di tale incontro non verrà preso in considerazione ai fini della certificazione; qualora due o più incontri non vengano disputati entro 3 giorni dalla data di conclusione della scommessa, la stessa andrà a rimborso.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, fa fede il regolamento ufficiale e i dati diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

VINCE X TITOLI CONSECUTIVI ENTRO LA DATA

Occorre pronosticare se, entro la data proposta nella descrizione dell'avvenimento, la squadra indicata vincerà consecutivamente X titoli della manifestazione (Si) o meno (No).

Con il segno "Si" si pronostica che la squadra indicata vincerà consecutivamente X titoli della manifestazione, entro la data proposta.

Con il segno "No" si pronostica che, entro la data proposta, la squadra indicata non vincerà consecutivamente il numero di titoli specificato.

Esempio:

- Speciali Basket/NBA Finals.

Vince X titoli consecutivi entro la data.

Los Angeles Lakers vincono titolo NBA (NBA Finals) per 3 anni consecutivi S/N – entro il 30/06/2011.

2008/09 Finals: L.A. Lakers.

2009/10 Finals: L.A. Lakers.

2010/11 Finals: Dallas Mavericks

Esito scommessa: No.

<http://www.nba.com/history/season-recap-index>

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

VINCENTE

Occorre pronosticare la squadra che si classifica al primo posto nella competizione oggetto di scommessa.

VINCENTE CONFERENCE

Occorre pronosticare la squadra che vincerà la finale di Conference di appartenenza durante i Playoff della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- USA - NBA (2017/18).
Vincente Conference.
<http://www.nba.com/playoffs#/>
- 1) Western Conference.
(29/05/2018).
Lista di esiti / Altro.
Esito scommessa: Golden St. Warriors.
<http://www.nba.com/playoffs/2018/westseries7#/>
- 2) Eastern Conference.
(28/05/2018).
Lista di esiti / Altro.
Esito scommessa: Cleveland Cavaliers.
<https://watch.nba.com/game/20180527/CLEBOS>
<http://www.nba.com/playoffs/2018/eastseries7#/>

La voce "Altro", se presente, contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. Se una squadra presente nella lista non partecipa, si ritira o è squalificata dalla manifestazione di riferimento, le scommesse accettate su quella squadra sono considerate perdenti e, in questo caso, non è previsto il rimborso della scommessa.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata. Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

VINCENTE DIVISION

Occorre pronosticare la squadra che si classificherà al primo posto nella Division di appartenenza, al termine della Regular Season della manifestazione di riferimento.

Le scommesse effettuate relativamente ad una squadra che non partecipa, si ritira o è squalificata dalla manifestazione sono considerate perdenti.

In caso di parità di punti tra due o più squadre, si terrà conto della classifica diramata

dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'ente organizzatore della manifestazione.

VINCENTE 3 POINT CONTEST

Occorre pronosticare il vincente della sfida nell'anno di riferimento.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della relativa manifestazione di riferimento. In caso di più vincitori si applica la regola dell'ex aequo stabilita da AAMS, secondo cui la puntata viene divisa per il numero di selezioni vincenti. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate.

VINCENTE MVP RISING STAR CHALLENGE

Occorre pronosticare chi riceverà il riconoscimento come miglior giocatore della sfida in oggetto, nell'anno di riferimento.

Esempio:

- USA - All Star Game.
MVP Rising Star Challenge (2018).
Lista di giocatori / Altro.
Esito scommessa: B. Bogdanović.

È presente l'esito "Altro" che comprende i giocatori non presenti nella lista.

In caso di più vincitori, si rimanda al regolamento ADM (D.M. 111/2006) secondo cui la quota viene divisa per il numero di selezioni vincenti.

Si specifica che se il giocatore non scende in campo, si ritira o è squalificato, le scommesse accettate su di lui sono considerate perdenti.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

VINCENTE PREMIO MVP REGULAR SEASON

Occorre pronosticare chi riceverà il premio come miglior giocatore (Most Valuable Player) della regular season relativa alla manifestazione di riferimento.

Esempio:

www.nba.com/nbaawards.

È presente l'esito "Altro" che comprende i giocatori non presenti nella lista.

In caso di più vincitori si applica la regola dell'ex aequo stabilita da AAMS, secondo cui la puntata viene divisa per il numero di selezioni vincenti. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate.

Ai fini della refertazione farà fede il regolamento e i risultati diramati dall'organizzatore della manifestazione www.nba.com/nbaawards

VINCENTE PREMIO MVP FINALS

Occorre pronosticare chi riceverà il premio come miglior giocatore (Most Valuable Player) delle Finals di riferimento.

La voce “Altro” contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista.

In caso di più vincitori, si rimanda al regolamento ADM secondo cui la quota viene divisa per il numero di selezioni vincenti.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il decreto ADM, il regolamento diramato dall'organizzatore della manifestazione e la fonte video associata.

VINCENTE PREMIO MVP ALL STAR GAME

Occorre pronosticare chi riceverà il premio come miglior giocatore (Most Valuable Player) nell'All Star Game di riferimento.

È presente l'esito “Altro” che comprende i giocatori non presenti nella lista.

In caso di più vincitori, si rimanda al regolamento ADM (D.M. 111/2006) secondo cui la quota viene divisa per il numero di selezioni vincenti.

Si specifica che se il giocatore non scende in campo, si ritira o è squalificato, le scommesse accettate su di lui sono considerate perdenti.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

VINCENTE PREMIO MOST IMPROVED PLAYER

Occorre pronosticare chi riceverà il premio di “Most Improved Player” della regular season relativa alla manifestazione di riferimento dell'anno indicato.

Esempio:

www.nba.com/nbaawards

È presente l'esito “Altro” che comprende i giocatori non presenti nella lista.

In caso di più vincitori si applica la regola dell'ex aequo stabilita da AAMS, secondo cui la puntata viene divisa per il numero di selezioni vincenti. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate.

Ai fini della refertazione farà fede il regolamento e i risultati diramati dall'organizzatore della manifestazione www.nba.com/nbaawards

VINCENTE PREMIO DIFENSORE DELL'ANNO

Occorre pronosticare chi riceverà il premio per la specifica categoria “Defensive Player Of The Year” della regular season relativa alla manifestazione di riferimento.

Esempio:

www.nba.com/nbaawards

È presente l'esito “Altro” che comprende i giocatori non presenti nella lista.

In caso di più vincitori si applica la regola dell'ex aequo stabilita da AAMS, secondo cui la puntata viene divisa per il numero di selezioni vincenti. Nel caso in cui la manifestazione, per

qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate.

Ai fini della refertazione farà fede il regolamento e i risultati diramati dall'organizzatore della manifestazione www.nba.com/nbaawards

VINCENTE PREMIO SCHIACCIATA DELL'ANNO

Occorre pronosticare chi si aggiudicherà il premio di “Dunk Of The Year” relativa alla manifestazione di riferimento.

Esempio:

www.nba.com/nbaawards

E' presente l'esito “Altro” che comprende i giocatori non presenti nella lista.

In caso di più vincitori si applica la regola dell'ex aequo stabilita da AAMS, secondo cui la puntata viene divisa per il numero di selezioni vincenti. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate.

Ai fini della refertazione farà fede il regolamento e i risultati diramati dall'organizzatore della manifestazione www.nba.com/nbaawards

VINCENTE PREMIO ROOKIE DELL'ANNO

Occorre pronosticare chi si aggiudicherà il premio di “Rookie Of The Year” della regular season relativa alla manifestazione di riferimento.

Esempio:

www.nba.com/nbaawards

E' presente l'esito “Altro” che comprende i giocatori non presenti nella lista.

In caso di più vincitori si applica la regola dell'ex aequo stabilita da AAMS, secondo cui la puntata viene divisa per il numero di selezioni vincenti. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate.

Ai fini della refertazione farà fede il regolamento e i risultati diramati dall'organizzatore della manifestazione www.nba.com/nbaawards

VINCENTE PREMIO SESTO UOMO DELL'ANNO

Occorre pronosticare chi si aggiudicherà il premio di “Sixth Of The Year” della regular season relativa alla manifestazione di riferimento.

Esempio:

www.nba.com/nbaawards

E' presente l'esito “Altro” che comprende i giocatori non presenti nella lista.

In caso di più vincitori si applica la regola dell'ex aequo stabilita da AAMS, secondo cui la puntata viene divisa per il numero di selezioni vincenti. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate.

Ai fini della refertazione farà fede il regolamento e i risultati diramati dall'organizzatore della manifestazione www.nba.com/nbaawards

VINCENTE PREMIO ALLENATORE DELL'ANNO

Occorre pronosticare chi si aggiudicherà il premio di "Coach Of The Year" della regular season relativa alla manifestazione di riferimento.

Esempio:

www.nba.com/nbaawards

E' presente l'esito "Altro" che comprende i giocatori non presenti nella lista.

In caso di più vincitori si applica la regola dell'ex aequo stabilita da AAMS, secondo cui la puntata viene divisa per il numero di selezioni vincenti. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate.

Ai fini della refertazione farà fede il regolamento e i risultati diramati dall'organizzatore della manifestazione.

VINCENTE PREMIO BEST PLAYOFF MOMENT DELL'ANNO

Occorre pronosticare chi si aggiudicherà il premio di "Best Playoff Moment" relativo alla manifestazione di riferimento.

Esempio:

www.nba.com/nbaawards

E' presente l'esito "Altro" che comprende i giocatori non presenti nella lista.

In caso di più vincitori si applica la regola dell'ex aequo stabilita da AAMS, secondo cui la puntata viene divisa per il numero di selezioni vincenti. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate.

Ai fini della refertazione farà fede il regolamento e i risultati diramati dall'organizzatore della manifestazione.

VINCENTE PREMIO STOPPATA DELL'ANNO

Occorre pronosticare chi si aggiudicherà il premio di "Block Of The Year" relativa alla manifestazione di riferimento.

Esempio:

www.nba.com/nbaawards

E' presente l'esito "Altro" che comprende i giocatori non presenti nella lista.

In caso di più vincitori si applica la regola dell'ex aequo stabilita da AAMS, secondo cui la puntata viene divisa per il numero di selezioni vincenti. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate.

Ai fini della refertazione farà fede il regolamento e i risultati diramati dall'organizzatore della manifestazione.

VINCENTE PREMIO PERFORMANCE DELL'ANNO

Occorre pronosticare chi si aggiudicherà il premio di "Performance Of The Year" relativa alla manifestazione di riferimento.

Esempio:

www.nba.com/nbaawards

È presente l'esito "Altro" che comprende i giocatori non presenti nella lista.

In caso di più vincitori si applica la regola dell'ex aequo stabilita da AAMS, secondo cui la puntata viene divisa per il numero di selezioni vincenti. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate.

Ai fini della refertazione farà fede il regolamento e i risultati diramati dall'organizzatore della manifestazione.

VINCENTE PREMIO GIOCATA VINC. DELL'ANNO

Occorre pronosticare chi si aggiudicherà il premio di giocata vincente dell'anno ("Game Winner Of The Year") relativa alla manifestazione di riferimento.

Esempio:

www.nba.com/nbaawards

È presente l'esito "Altro" che comprende i giocatori non presenti nella lista.

In caso di più vincitori si applica la regola dell'ex aequo stabilita da AAMS, secondo cui la puntata viene divisa per il numero di selezioni vincenti. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate.

Ai fini della refertazione farà fede il regolamento e i risultati diramati dall'organizzatore della manifestazione.

VINCENTE PREMIO ASSIST DELL'ANNO

Occorre pronosticare chi si aggiudicherà il premio "Assist Of The Year" relativa alla manifestazione di riferimento.

Esempio:

www.nba.com/nbaawards

È presente l'esito "Altro" che comprende i giocatori non presenti nella lista.

In caso di più vincitori si applica la regola dell'ex aequo stabilita da AAMS, secondo cui la puntata viene divisa per il numero di selezioni vincenti. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate.

Ai fini della refertazione farà fede il regolamento e i risultati diramati dall'organizzatore della manifestazione.

VINCENTE REGULAR SEASON

Occorre pronosticare la squadra che si classificherà al primo posto nella Conference di appartenenza al termine della regular season della manifestazione di riferimento.

Esempio:

- USA - NBA (2017/18).
Vincente Regular Season.
 - 1) Western Conference.
(11/04/2018).
Lista di esiti / Altro.
Esito scommessa: Houston Rockets.
https://watch.global.nba.com/standings/#!?locale=it_IT
 - 2) Eastern Conference.
(11/04/2018).
Lista di esiti / Altro.
Esito scommessa: Toronto Raptors.
https://watch.global.nba.com/standings/#!?locale=it_IT

La voce "Altro", se presente, contempla tutti gli esiti non espressamente indicati nella lista. In caso di parità di punti tra due o più squadre, si terrà conto della classifica diramata dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

Se una squadra presente nella lista non partecipa, si ritira o è squalificata dalla manifestazione di riferimento, le scommesse accettate su quella squadra sono considerate perdenti e, in questo caso, non è previsto il rimborso della scommessa.

Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, la scommessa il cui esito non è determinabile sarà considerata nulla e quindi rimborsata.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

VINCENTE SLAM DUNK CONTEST

Occorre pronosticare chi si aggiudicherà il titolo di "schiacciatore dell'anno" per la manifestazione di riferimento nell'anno indicato.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della relativa manifestazione di riferimento. In caso di più vincitori si applica la regola dell'ex aequo stabilita da AAMS, secondo cui la puntata viene divisa per il numero di selezioni vincenti. Nel caso in cui la manifestazione, per qualsiasi ragione, non dovesse concludersi, le scommesse il cui esito non è determinabile saranno considerate nulle e quindi rimborsate.

VINCENTE SKILLS CHALLENGE

Occorre pronosticare chi si aggiudicherà la sfida in oggetto nell'anno di riferimento.

Esempio:

- USA - All Star Game.
Vincente Skill Challenge (2018).
Lista di giocatori / Altro.
Esito scommessa: Spencer Dinwiddie.

È presente l'esito "Altro" che comprende i giocatori non presenti nella lista.

In caso di più vincitori, si rimanda al regolamento ADM (D.M. 111/2006) secondo cui la quota viene divisa per il numero di selezioni vincenti.

Si specifica che se il giocatore non scende in campo, si ritira o è squalificato, le scommesse accettate su di lui sono considerate perdenti.

Ai fini della refertazione, e per tutte le altre situazioni, faranno fede il regolamento e i dati ufficiali diramati dall'organizzatore della manifestazione di riferimento.

VINCENTE TITOLO MVP

Occorre pronosticare quale sarà il giocatore che riceverà il premio di miglior giocatore (MVP) della manifestazione di riferimento.

È presente l'esito "Altro" che comprende i giocatori non presenti nella lista.

In caso di ex-aequo, la quota verrà divisa in base al numero di giocatori in parità.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

VINCENTE + SEGNA PRIMO PUNTO COMBO

Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul risultato finale e sulla squadra che segna il primo punto della partita;

Con l'esito 1 si pronostica che la vittoria e il primo punto della partita siano a favore della squadra in casa;

con l'esito 2 si pronostica la vittoria della squadra in casa e il primo punto della partita a favore della squadra in trasferta;

con l'esito 3 si pronostica la vittoria della squadra in trasferta e il primo punto della partita a favore della squadra in casa;

con l'esito 4 si pronostica che la vittoria e il primo punto della partita siano a favore della squadra in trasferta.

Il risultato fa riferimento ai tempi supplementari inclusi.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

VINCENTE + SEGNA ULTIMO PUNTO COMBO

Occorre pronosticare il corretto abbinamento degli esiti delle scommesse sul risultato finale e sulla squadra che segna l'ultimo punto della partita, eventuali tempi supplementari inclusi.

Con l'esito 1 si pronostica che la vittoria e l'ultimo punto della partita siano a favore della squadra in casa;

con l'esito 2 si pronostica la vittoria della squadra in casa e l'ultimo punto della partita a favore della squadra in trasferta;

con l'esito 3 si pronostica la vittoria della squadra in trasferta e l'ultimo punto della partita a

favore della squadra in casa;

con l'esito 4 si pronostica che la vittoria e l'ultimo punto della partita siano a favore della squadra in trasferta.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

X/QUARTO A Y PUNTI

Occorre pronosticare quale tra le due squadre raggiungerà per prima un determinato punteggio nel corso del quarto indicato.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

1X2 (3 PUNTI)

Occorre pronosticare il risultato al termine della partita di riferimento, eventuali tempi supplementari inclusi, secondo la norma seguente:

- segno 1: vittoria della squadra in casa con scarto maggiore o uguale a 4 punti;
- segno x: vittoria di una delle squadre con scarto minore o uguale a 3 punti;
- segno 2: vittoria della squadra in trasferta con scarto maggiore o uguale a 4 punti.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

1X2 (3 PUNTI) PRIMO TEMPO

Occorre pronosticare il risultato al termine del primo tempo (per primo tempo si intende il risultato maturato al termine dei soli primi due quarti di gioco), secondo la norma seguente:

- segno 1: vittoria della squadra in casa con scarto maggiore o uguale a 4 punti;
- segno x: vittoria di una delle squadre con scarto minore o uguale a 3 punti;
- segno 2: vittoria della squadra in trasferta con scarto maggiore o uguale a 4 punti.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

1X2 (5 PUNTI) PRIMO QUARTO

Occorre pronosticare il risultato al termine del primo quarto, secondo la norma seguente:

- segno 1: vittoria della squadra in casa con scarto maggiore o uguale a 6 punti;
- segno x: vittoria di una delle squadre con scarto minore o uguale a 5 punti;
- segno 2: vittoria della squadra in trasferta con scarto maggiore o uguale a 6 punti.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.

1X2 (5 PUNTI) PRIMO TEMPO

Occorre pronosticare il risultato al termine del primo tempo (per primo tempo si intende il risultato maturato al termine dei soli primi due quarti di gioco), secondo la norma seguente:

- segno 1: vittoria della squadra in casa con scarto maggiore o uguale a 6 punti;
- segno x: vittoria di una delle squadre con scarto minore o uguale a 5 punti;
- segno 2: vittoria della squadra in trasferta con scarto maggiore o uguale a 6 punti.

Si procederà al rimborso in caso di avvenimento non avvenuto o definitivamente interrotto qualora non si sia già raggiunto alcun risultato certificabile ai fini della scommessa.

Ai fini della refertazione e per tutte le altre situazioni fa fede il regolamento ufficiale della manifestazione di riferimento.